



RECALHORN
Taito (1993)

GUIDE NIVEAU 1 INITIATION

mise à jour : 01/03/15
<http://asthalis.free.fr>



RECALHORN (Taito, 1993)

guide par Asthalis



asthalis@free.fr
<http://asthalis.free.fr>

1. A PROPOS DE CE DOCUMENT	2
En bref	2
Conditions d'utilisation	2
Historique	3
2. ENVIRONNEMENT DU JEU	4
Cadre général	4
Architecture	4
Vie, énergie et temps	5
Animaux alliés et médailles	5
Fin de niveau	6
Archivage du score	6
3. COMMANDES DE JEU ET ACTIONS DE BASE	6
Interface de MAME	6
Déplacements	7
Saut	7
Attaque	7
Rappel d'un animal allié	8



1. A PROPOS DE CE DOCUMENT

En bref

Ce guide s'adresse en priorité aux amateurs de jeux d'arcade qui utilisent l'émulateur **MAME** mais ne connaissent pas encore le jeu **Recalhorn**. Son but est de décrire brièvement le jeu et de faciliter sa prise en main par un joueur débutant.

Il s'applique à la version dont le nom complet sous MAME est **Recalhorn (Ver 1.42J 1994/5/11) (Prototype)**.

Conditions d'utilisation

Ce document peut être copié et diffusé sous sa forme première. Toute autre utilisation reste à la discrétion de l'auteur.



Historique

- + nouveauté ou ajout
- > mise à jour
- ! correction
- suppression

01/03/15 **version initiale**



2. ENVIRONNEMENT DU JEU

Cadre général

Recalhorn est un jeu de plateforme jouable en solo ou à 2 à tour de rôle. Chaque joueur est représenté par un personnage dont la mission consiste à aller le plus loin possible en éliminant ses ennemis.

En début de partie, ce personnage est à pied mais plusieurs animaux qu'il libère au cours de sa quête peuvent lui servir de monture (voir plus loin)

Architecture

Chaque partie se déroule sous la forme d'une succession linéaire de niveaux, dont le décor utilise un scrolling horizontal qui suit les déplacements du personnage du joueur.

Chaque niveau est un "round" et plusieurs "rounds" constituent un monde ("area", généralement constitué de 2 ou 3 niveaux). Certains niveaux se terminent par un duel face à un "boss".

Le numéro de chaque round et area est rappelé en début de niveau ou quand la partie reprend après la perte d'une vie.

Vie, énergie et temps

Chaque joueur commence sa partie avec 2 vies. Le nombre de vies restantes est indiqué dans le coin inférieur gauche de l'écran.

Pour chaque vie, le joueur dispose de 5 cœurs (visibles...). Le joueur perd un cœur si son personnage entre en collision avec un ennemi, un de ses projectiles ou un élément dangereux du décor. Il peut regagner un ou plusieurs cœurs en récoltant certains bonus. Si un joueur perd tous ses cœurs, il perd une vie. Pour gagner une vie supplémentaire, le joueur doit récolter des diamants, dont le total est rappelé... S'il parvient à récolter 50 diamants, une fée volante apparaît et le joueur doit l'attraper pour obtenir une vie supplémentaire.





Vie, énergie et temps (suite)

Le temps pour terminer un niveau est limité par un compte à rebours affiché dans le coin supérieur droit de l'écran. Si ce compte à rebours tombe à zéro, le joueur perd une vie. A chaque vie perdue, le jeu reprend après une courte pause au début de la zone-clé la plus proche du niveau en cours.



animaux alliés et médailles

Au cours de sa quête, le joueur trouve des animaux emprisonnés dans des cages et les libère. Chacun d'eux peut être utilisé comme monture et lui faire profiter de facultés spéciales :

Singe : sauts verticaux plus puissants, possibilité de se suspendre à certains éléments horizontaux du décor (branches, fils, etc.), attaque spéciale

Phoque : nage sous-marine dans toutes les directions, attaque spéciale

Lion : sauts horizontaux plus puissants, attaque spéciale

Le joueur profite de ces alliés au moment de leur libération mais peut à tout moment choisir de continuer seul à pied. Le nombre de fois que le joueur peut rappeler (également à tout moment) l'un des 3 animaux dépend du nombre de médailles à leur effigie qu'il a récolté sur son parcours. Chaque fois qu'un animal allié est rappelé, son total de médailles diminue d'une unité.





Fin de niveau

Un niveau (round) peut se terminer de 2 manières :

- par une suite de fleurs à faire éclore une à une par contact rapide pour obtenir une série de bonus croissants
- par un duel face à un "boss", où le bonus final est fonction du temps restant



Archivage du score

Si le score final d'un joueur est suffisant pour être classé dans les 5 premiers, il est retenu dans le tableau des scores et peut entrer son nom (3 caractères) en fin de partie.

Le niveau final atteint par le joueur est également rappelé dans le tableau des scores (sous la forme X-Y, avec X=numéro du monde (area) et Y=numéro du niveau (round) dans ce monde.



3. COMMANDES DE JEU ET ACTIONS DE BASE

Interface de MAME

Dans **Recalhorn**, chaque/le joueur dispose d'un contrôleur à 4 directions (par défaut les touches fléchées au clavier) et de 3 boutons :

- "attaque" (bouton 1, **Ctrl** par défaut)
- "saut" (bouton 2, **Alt** par défaut)
- "rappel" (bouton 3, **Espace** par défaut)





Déplacements

Le joueur utilise son contrôleur pour déplacer son personnage vers la gauche ou la droite, au sol ou sur une plateforme. La direction bas lui permet de se baisser. Le personnage peut chuter de n'importe quelle hauteur sans dommage.

Les mouvements sont identiques si le personnage se trouve sous l'eau, la gravité l'entraînant vers le fond. Le temps d'apnée semble illimité.



Saut

Le bouton "saut" permet au joueur de faire bondir son personnage, sur place ou en combinaison avec la direction gauche ou droite. S'il fait appel à l'un des animaux alliés comme monture, le saut est modifié :

- **singe** : la hauteur des sauts est plus importante
- **phoque** : sous l'eau, le saut correspond à une nage vers le haut
- **lion** : la longueur des sauts est plus importante



Attaque

Le bouton "attaque" permet au joueur de combattre ses ennemis. Si son personnage est à pied, son arme est une flûte et les notes qui en sortent ses "projectiles". S'il fait appel à l'un des animaux alliés comme monture, son attaque est modifiée :

- **singe** : bond vers le haut en tournoyant sur lui-même (pas d'attaque horizontale)
- **phoque** : glissade vers la gauche ou la droite en utilisant sa queue
- **lion** : charge vers la gauche ou la droite

Le joueur peut aussi marcher sur la tête de ses ennemis pour les éliminer.





Rappel d'un animal allié

Le bouton "rappel" permet au joueur de rappeler un des animaux alliés comme monture s'il dispose d'au moins un médaillon à son effigie. Une fois le bouton pressé, un petit menu lui propose de choisir son animal ou de rester à pied (choix par les directions gauche et droite puis validation par le bouton "attaque").

